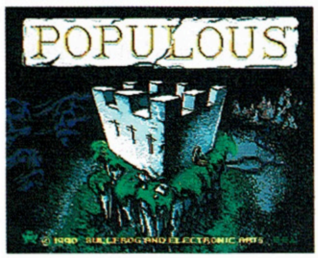
ついにメガドライブに

ポピュラス

8月9日発売予定　セガ
6000円(税別)/4M　画面はジェネシス版

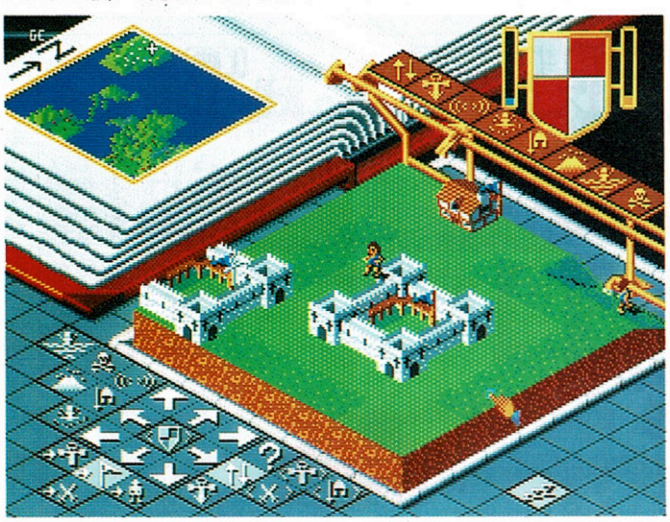


↑何か意味シンなタイトル画面

『ポピュラス』とは、プレイヤーが神となって、コンピュータが操る悪の種族を滅ぼすという、一風変わったシミュレーションゲーム。世界的な大ヒットとなり、あらゆるパソコンやゲーム機で発売されている。

ジェネシス版をそのまま

メガドライブの『ポピュラス』は、ジェネシス（メガドライブのアメリカ版）で売られているものをそのまま発売するそうだ。ジェネシス版では、ゲームをするうえでほとんど使うことがなかった「効果音」や「BGM」などのアイコンが削られている。



↑この世界のすべてを支配できてしまう。考えようによってはちょっと怖い…

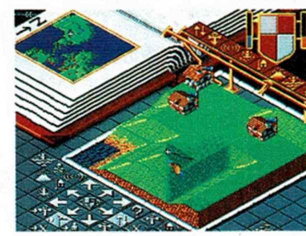
アイコンで操作

プレイヤーは自分の種族の民を繁栄させ、悪魔の種族の民を全滅させるのだが、プレイヤーが何か行動を起こすときは、ほとんどの場合がアイコンを使って操作することになる。

まずアイコンには、自分の種族を繁栄させるための土地造成アイコン、自分の種族に今すべき行動をとらせるための命令アイコン、ある特定の人間や場所などを呼び出すズームアップアイコンなど数種類ある。これらを駆使してゲームを進めていく。



←ここでの操作がすべて



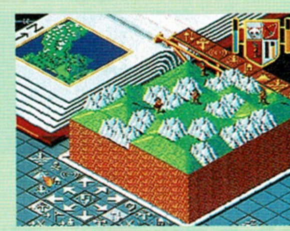
↑土地を掘ったり埋めたりしながら平地を平らに均してくのが基本

天地異変を起こすのだ！

火山

このアイコンを使うと、画面中に火山ができ、ゴツゴツした岩が突き出してくる。

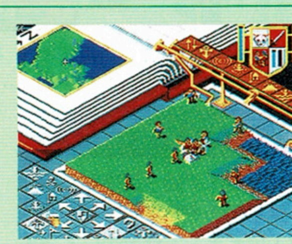
この岩は、いったん海面まで掘り下げないと取り除くことができないからやっかいだ。



↑火山を造るのはかなり効果的

ハルマゲドン

天変地異の最高のもので、究極の選択肢。一切の建物は消え、人々は外にあふれだし世界の中心へと集まっていく。そして神と悪魔の種族のどちらかが全滅するまで戦い続ける。



↑どちらかが全滅するまで戦う

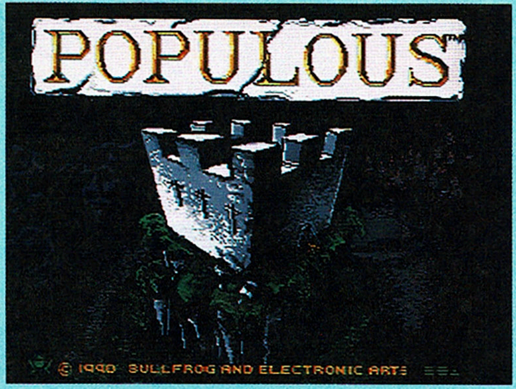
『メガドライブ FAN』1991 年 7 月号掲載

特報

神の力で人民に勝利を！ リアルタイムSLGの傑作登場！

待望のリアルタイムシミュレーションがついにメガドライブにやってきた。キミは雄大な自然を操る神。地上のさまよえる神の子どもたちに悪魔を倒す力を与え、悪魔を地上から葬りさるのだ。





POPULOUS
ポ　ピ　ュ　ラ　ス

発売日	8月9日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	シミュレーション
価　格	6000円(税別)	継続機能	パスワード
容　量	4M	モデム対応	————

リアルタイムで状況が変化していく、神VS悪魔の戦い

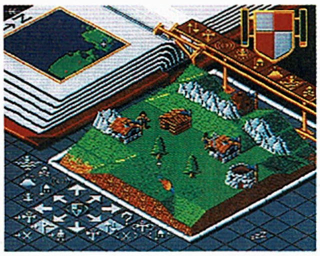
パソコン版でデビュー、そのまったく斬新な発想と美しいグラフィックで、パソコンユーザーをうならせたのがこの「ポピュラス」だ。敵となる悪魔の種族を、直接攻撃を加えるのではなく、刻々と活動する神の種族を決戦に導くユニークなシステムにも注目。

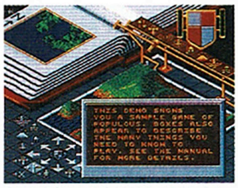
自然の力を利用して味方を強化

この「ポピュラス」の舞台は、創世記時代。登場するのは、神と悪魔に分かれた、名もない人民たちだけ。神の種族に地上を統一させるため、プレイヤーは人々が発展できる土地を作り、地震や洪水で悪魔の種族の発展を阻まなくてはならない。そして、神の種族が悪魔の種族を滅亡させるとステージクリア。

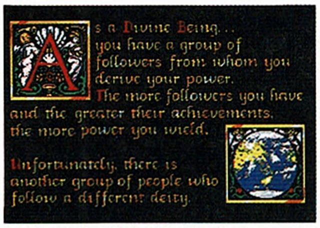
敵の悪魔の種族を応援しているのは、なんとコンピュータ。こちらがぐずぐずしている間にも、コンピュータは悪魔の種族を発展させようと、作戦を進めている。かたときも油断できない。

一見、難しそうだが、初心者向けから超難解まで、地形や条件、スピードが異なる500のステージが用意されている。だから、最初から順にプレイしていけば、徐々にこのゲームの面白さが実感でき、いつのまにか熱中していること間違いなし。まずはプレイしてみなきゃ始まらないぞ。





⬅デモでは解説をメガドライブの特徴を生かした美しさ

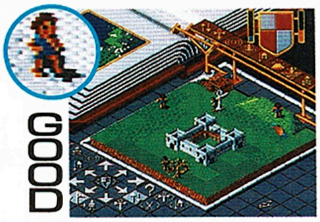


⬆タイトル・デモも美しさ満点。「ポピュラス」の世界観を語る

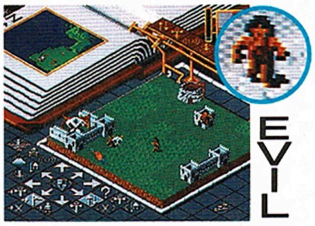
プレイヤーは神となれ！

「ポピュラス」を見てまず驚くのは、プレイヤーの分身となってゲーム中で活躍するキャラクタがいないこと。プレイヤーはあくまでも、神の種族を見守る「神」なのだ。だから、いくら神の種族といえども、原則としてこちらから行動を細かく指示することはできない。

しかし、自分の手の内で、非力な人間がだんだんと成長していくのは、慣れるとなかなかの快感。まるで「箱庭」づくりのよう。そのあたりが、大人から子どもまで楽しめる秘密かもしれないね。



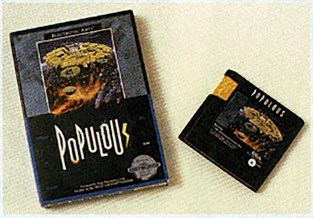
⬆青い服が「神の種族」



⬆敵は赤い服を着ている

これからも楽しみ、アメリカ製のソフト

このソフトはメガドライブのアメリカ版「ジェネシス」のソフトとして、アメリカで発売されたものの日本版。



⬆アメリカ版のパッケージとソフト。左上の黄色がワンポイント

アメリカでもメガドライブのグラフィックの美しさや操作性のよさは評価されていて、日本のメガドライブのソフトがアメリカでも発売される一方、アメリカならではの自由な発想で、数々のオリジナルソフトが作られている。

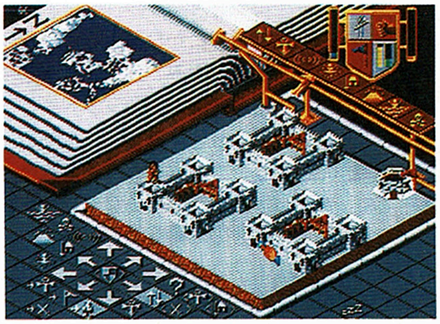
また、ファミコンのソフトは日米共通ではないが、メガドライブのソフトは、ほとんど共通といえる。アメリカでお土産に「ジェネシス」のソフトを買って、そのまま家にあるメガドライブでも遊べる。

『メガドライブ FAN』1991 年 8 月号掲載

基本はシンプル・戦略は無限 ゲームの流れを理解しよう

状況を見ながら味方を育成

リアルタイムシミュレーションとは、プレイヤーが操作をしている間にも、ゲームのなかでは時間が流れているということ。神の種族は、こちらがいろいろな状況を作ると、勝手にそれにあわせて行動、プレイヤーは今何が起こっているのか、いつも目を配る必要がある。そしてそれに応じた作戦を実行していくのが、勝利への第１歩だ。だから必勝法はひとつではない。基本を理解して、自分ならではの必勝法を作りだすのが、「ポピュラス」のおもしろさなのだ。

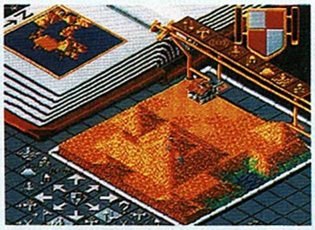

荒地だった土地に立派な建物が。うれしいね

操作はすべてアイコンで行う

表示はすべて英語だし、神が使えるコマンドも17種類と豊富。しかし、ゲーム中のコマンド操作は、わかりやすいアイコンだから心配ない。

画面に現れる「手」のマークはいわば「神の手」。画面を移動したいときは方向に手を動かせばいいし、コマンドも手で指させばＯＫ。さらにボタンのⒶⒸで実行でるシンプル設計。

また、Ⓑボタンを押したまま方向キーを入れれば、ゲーム画面でスクロールする。他にはない使いやすいシステム。これは便利だぞ。


土地の造成は、手の先にある白い点に注目。点のところが上下する

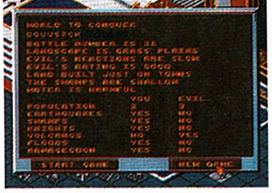

敵を落とす沼は、作りたいところに手を

クローズアップマップ/ゲームの舞台

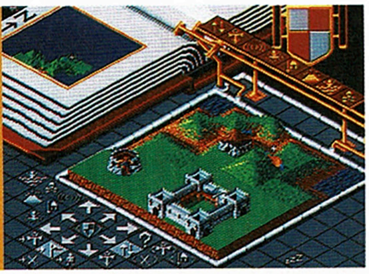
まず、ゲームの流れを整理してご紹介しよう。簡単な操作のくりかえしだけど、それが積み重なって奥の深いゲームを作っている。

ゲームを始めてしばらくは、神の種族が増加できるように、大きな建物を作っていこう。平地を造成するにも神のパワー「マナ」を消費するので注意せよ。人々の勢力が強くなると、神の力も強くなっていく。その力をもとに敵の妨害をかわし、敵に地震や沼、火山などの天変地異で攻撃。敵の陣地を乗っ取ってまた造成。パワーが貯まったら、ハルマゲドンを起こして一気に決着をつけよう。

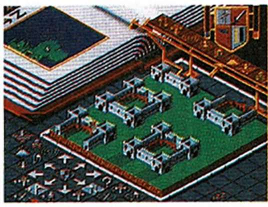
スタート


初めに味方と敵の人数、条件などが表示される

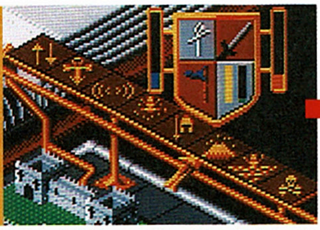
造成


でこぼこを直すと、大きな家が

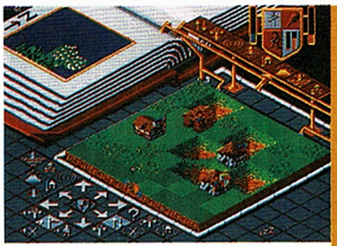
人口増加


小さな家が成長して大きな建物になると、人の増加も多くなり、武器も強力になる

パワー増加

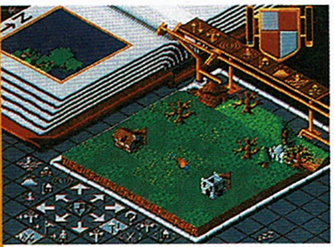

人口も増加すると、神の使えるパワーも増加、奇跡が使えるように

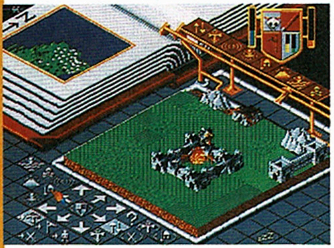
防衛


敵に沼を作られた！ 地面を掘り返して整地しないと、人々が落ちる

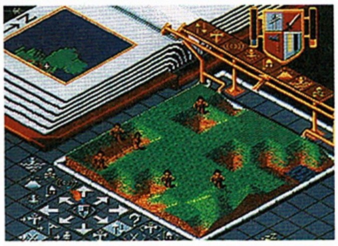

火山を作られてしまったら、岩を取り除かないと整地できない

敵を妨害・決戦

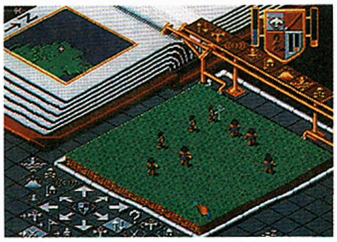

沼。地面が荒れて建物が建たなくなり、上を通過する人が落ちる


騎士（ナイト）。体力が続くかぎり建物をつぶして進む騎士を送りこむ

地震。地面がでこぼこになって、人々がほうりだされてしまう



ハルマゲドン。すべての人民が決戦の地へ集結、力の尽きたほうが敗者だ



勝利？


起こした天変地異の回数などでスコアが表示される

次のステージへ


うまく勝利を収めたら、さらに難しい次のステージにチャレンジ

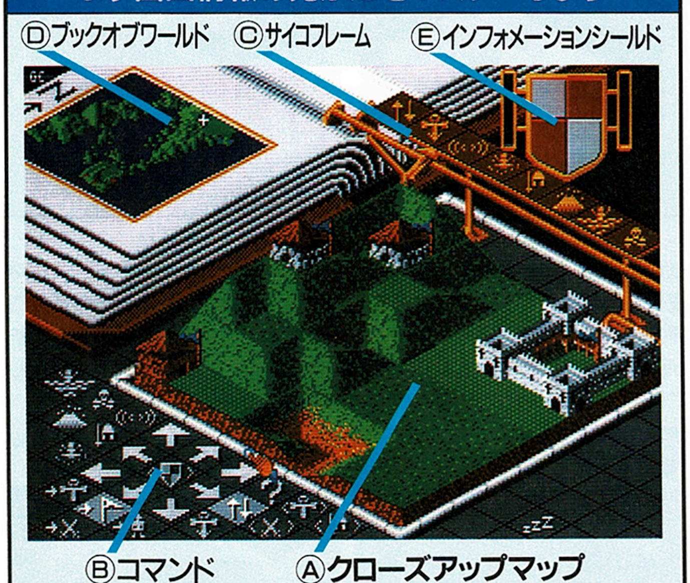
画面情報の大きなポイントは5つ

「ポピュラス」の画面はとてもすっきりしているが、実はたくさんのデータが並んでいる。

シミュレーションゲームはデータが多くて苦手、という人にも親切なのは、目で見てすぐわかるように工夫されていること。これは、プレイヤーが考えているうちにもゲームが進んでいるのだから、当然といえば当然かも。

しかし、こんなに親切なデータも、活用できなくてはしょうがない。まず、大きく5つのパートに分けられたそれぞれのデータの見方を理解して、ゲーム中にすぐに役立てられるようにしよう。

まず画面情報の見かたをマスターしよう



Ⓐクローズアップマップ/ゲームの舞台

真ん中の大きなクローズアップマップが、ゲームの主な舞台となる。とはいっても、これがステージの全体ではない。広い世界の一部を窓からのぞいているような仕組みになっていて、プレイヤーはきめ細かくゲームを進めていくことができるし、Bボタンを押しながら方向キーを動かしたい方向に入れると、窓の下の地形がスクロールしていく。

注意して観察してほしいのは地面のようす。一見、きれいに整地されているようでも大きな建物にならないようなときは、騎士に荒らされた「荒地」、危険な「沼」になっていることがある。よく見ると、他の場所とグラフィックが違うはずだ。そんなときは土地を上下して、もう一度整地しよう。

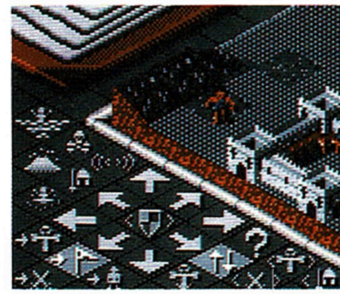


⬆グラフィックの美しさに、しばし見とれてしまいそう



⬆Dのブックオブワールドには、現在位置が四角いマークで示されている

Ⓑコマンド/アイコンをセレクト

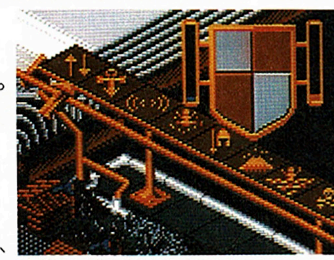


⬆上が奇跡、左下が命令、右下がビューコマンドを中心に配列

神であるプレイヤーの行動は、このコマンドで選ぶ。コマンドの内容ごとに配列されており、効果がマークで表示されている「アイコン」なので、わかりやすさバツグン。ゲームか進み、難しいステージになると、素早いコマンド選びが重要になってくるが、この配列のおかげでコマンドの位置も覚えやすいし、選びやすくなっている。まず、効果の内容を把握して。

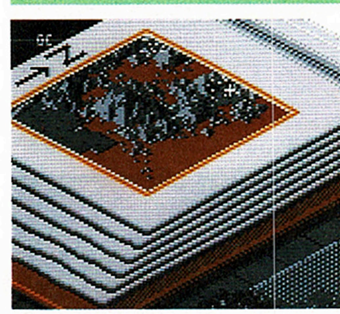
Ⓒサイコフレーム/パワーのバロメーター

画面右上の斜めになった帯状のものがサイコフレーム。いくら神といってもパワーは無限ではない。消費されるパワーは、奇跡の種類によって異なる。神の種族が繁栄していくと、それにつれて神のパワーも増加。帯状のものの上にある矢印がだんだん右に動いていき、たくさんのパワーが必要な奇跡も行えるようになるのだ。



⬆グラフのめもりはアイコンのマークと共通。右に行くほどパワーが蓄積

Ⓓブックオブワールド/全体をみわたす



⬆本のデザインがしゃれている。白ポイントで地図をいっぱいにしたいね

ステージ全体のようすを把握できる。この地図に奇跡を起こしたり、土地造成をしたりはできないが、点滅しているポイントで、全体の勢力分布を見わたせる。ポイントの見方は青が神の種族、白がその建物、赤が悪魔の種族、灰色がその建物だ。また、この地図の中の見たい部分を指さしてAボタンを押すと、その場所がクローズアップマップに現れる。

Ⓔインフォメーションシールド/便利なシステム

さらに細かい情報を知りたいなら、このシールドを活用。アイコンの「?」で、知りたい人物や建物にレーダーをはりつけると、この部分に情報が表示されるのだ。左上が神・悪魔の別、右上が現在の武器のレベル、左下がそのようす、右下が強さのレベルだ。リーダーを成長させて騎士に変身させるときなどには欠かせない。



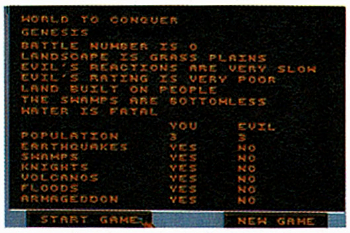
⬆左右の棒グラフは人口・勢力を表示。左が神、右が悪魔だ

ワールド000/GENESISをテストプレイ

とにかく「ポピュラス」のおもしろさは、やってみなくちゃわからない。そこで、スイッチを入れると最初に現れるステージ０００を、誌上プレイ。ゲームの実際の進み方を見てみよう。

①まず自分と敵の条件を確認

早くゲームをしたい気持ちはわかるけど、じっとガマンしてこのデータ画面をチェック。英語ばかりだけど、下の方の奇跡のできる範囲だけは、必ず覚えておこう。最初のステージだから、神(ＹＯＵ)はすべての奇跡が使えるが、悪魔(ＥＶＩＬ)は何にもできない。ただし、ステージごとに異なるぞ。



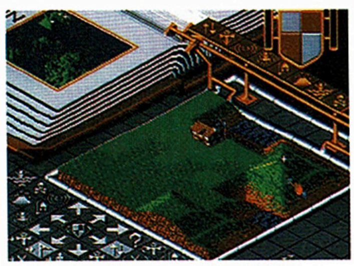
YOU/EVILの下の数字は、最初にステージに置かれた人の人数

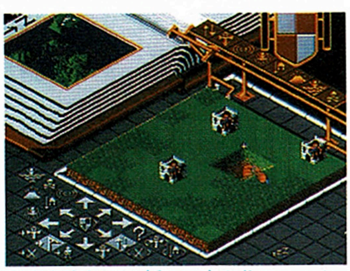
②味方を探して造成を開始

造成は、味方の姿がクローズアップマップにないとできないから、ゲームスタートと同時に、まず味方を探す必要がある。リーダーのいる場所を呼び出してくれる、アイコンの「シンボル呼び出し」を使うと、いちばん早いかも。

土地をただ平らに造成していくと、新しい家を作るはずの人々が大きな家から出てこなくなることがある。そんなときは、大きな家のそばにでこぼこを作ると、家が縮小、入りきらなくなった人が出てくるはずだ。何人か人が歩きだしたら、土地に戻してやろう。

また、山を崩すよりは海に土地を作ったほうが、パワーが無駄にならないぞ。


慣れると楽しい、土地の造成


人を出して、新しい家を作らせよう

③パワーがたまったら敵を妨害

サイコフレームを見て、パワーが充分にたまっていたら、敵がどんどん増殖しつづけないように、天変地異の妨害を。手始めに「沼」を、敵の城が建ち並ぶ平野に。家は小さくなり、敵の人々が沼に落ちる音が。パワー消費は大きいが、「火山」も、土地の修復に時間がかかるので、与えるダメージは大きいぞ。


大きな音とともに、突然山が……

沼は、味方のそばに作ると危険

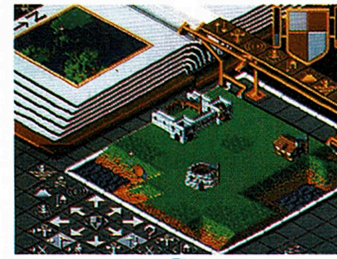


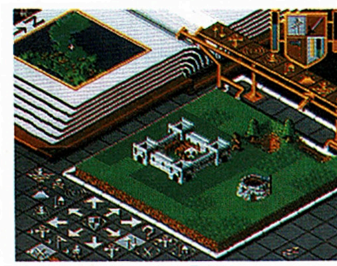
④命令コマンドを状況に合わせる

派手な奇跡コマンドにくらべ、地味な「命令コマンド」は、ついそのままになりがちだが、全体的な味方たちの行動を決める大切なもの。

最初のうちは、平地を探して家をどんどん作る「陣取り」をセレクト。敵の土地と味方の土地がつながり、陣地が近くなってきたら、「戦闘」に変更だ。敵を発見しだい戦闘を開始し、ときには家を乗っ取る。味方の人口増加と敵の勢力縮小が一度にできる。

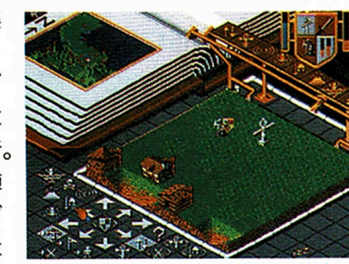
また、このステージのように、「草原」が舞台ならいいが、雪原などの厳しい条件のときは、「集合」コマンドで、たくましい種族を作る必要があるだろう。


ゲームの序盤は「陣取り」コマンド


敵が近くなったら「戦闘」にしよう

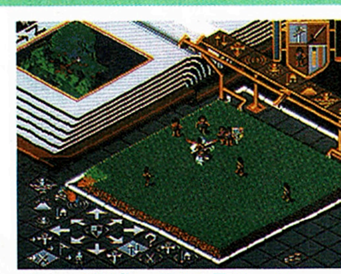
⑤ナイトを作って敵に追いうち

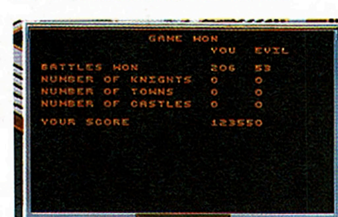
騎士(ナイト)を作るには、「集合」コマンドでインフォメーションシールドを付けた味方のリーダーを成長させ、ある程度強力になってから、「騎士」コマンドを実行。騎士は体力が続くかぎり、敵の陣地を荒らしまくる。新しいリーダーができたら、「集合」コマンドは元に戻しておこう。


敵地に向かう、騎士の勇ましい姿

⑥ハルマゲドンで高得点勝利

神の勢力もかなり強大に成長した。そろそろ勝負をつけたい。悪魔の種族がひとりもいなくなれば神の種族の勝利。いろいろな災害や、「戦闘」コマンドで、じわじわ敵を減らすのも方法だが、なにより時間がかかるし、得点も低い。得点が高いほど、先のステージに進むことができるのだ。高得点を狙うなら、最終戦争＝ハルマゲドンで決着をつけたいもの。ハルマゲドンを実行すると、敵と味方のすべての人々が、ステージの中央に向かってくる。そのあとは、ほかのコマンドは何も使えなくなる。自分の味方の力を信じて見守ろう。さて、その結果は？


人々が結集。最後の聖戦の地へ



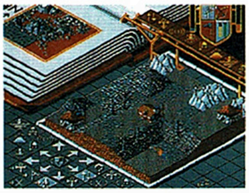
やった！　圧勝。次のステージへ

全能の神が使えるコマンドは17種類

敵を苦しめる災害から、味方を育む命令まで、プレイヤーがゲームを進行させるコマンドは、実に17種。マークで表示さたアイコン方式だから、いったん覚えてしまえば、ほんとに使いやすいぞ。

効果の種類によって3つのグループが

複雑に感じるかも知れないけど、奇跡、命令、ビューと大きく3つのグループに分けて理解するとわかりやすいだろう。神である自分の能力を、しっかり理解してゲームにのぞもう。



●使用中のコマンドは、明るい色でマークされる

Ⓐ奇跡コマンド

神のパワーをもっとも感じさせる、天変地異などのコマンド

Raise& Lower Land	造　成	Aボタンで地面を盛上げCで掘り下げる
Place Papal Magnet	シンボル移動	好きな位置に、味方のシンボルを移動
Earthquake	地　震	地震を起こし、地面を陥没させる
Swamp	沼	上を通った人間が落ちる沼を作る
Knight	騎　士	味方のリーダーが、凶暴な騎士に変身
Volkana	火　山	大音響とともに、岩だらけの火山が隆起
Flood	洪　水	ステージ全体の土地が、1段水に沈む
Armageddon	ハルマゲドン	フィールドの中心に人民が集結、決戦

Ⓑ命令コマンド

味方全体に伝える、行動の傾向を指示するコマンド

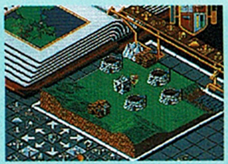
Goto Papal Magnet	シンボル集合	リーダー、またはシンボルの方に向かう
Settle	陣取り	平らな土地を探し、そこに家を建てる
Fight Then Settle	戦　闘	近くの敵と戦い、敵の家を乗っ取る
Gather	合　体	家を建てつつ、仲間と合体、体力を強化

Ⓒビューコマンド

選んだポイントを探し、すばやく画面に呼び出すコマンド

View Leader Or View Papal Magnet	シンボル呼出	Aでリーダー、Cでシンボルを呼び出す
View Knight Or View Settlements	騎士呼出	Aで味方の騎士、Cで味方の建物を見る
View Battles	戦闘呼出	戦闘のおこっている場所を呼び出す
View Shield	シールド呼出	レーダーの付いた人物、建物を呼び出す

PLACE SHIELD	シールド	情報の欲しい敵、味方の建物、人物に



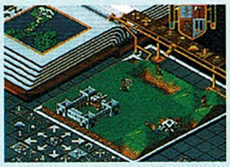
●建物につけると、武器のレベルも

このシールドを、詳しく知りたい建物や人物につけると、画面右上のインフォメーションシールドに、グラフなどで情報が表示される。インフォメーションシールドの見方は前のページにある。

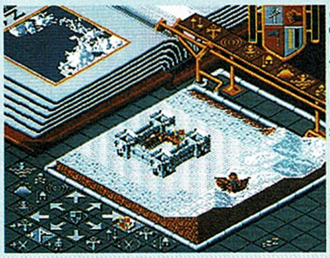
家も武器も成長していく

平地が広くなるとみるみる大きくなる建物。味方の成長を実感できて、気持ちがいいもの。その成長にあわせて、武器の技術レベルも成長していく。それは「戦闘」コマンドで敵と戦うとき、同じ条件でハルマゲドンになったとき、そして騎士の戦闘力に影響を与える。

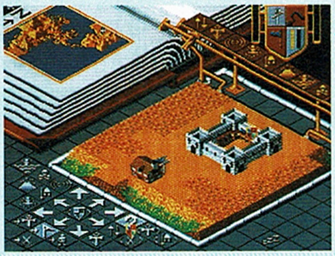
ただし、厳しい地理条件のもとでは、武器も最高レベルまでは成長しない。



●気候の温暖な草原は成長も良好



●雪原では武器は成長しない



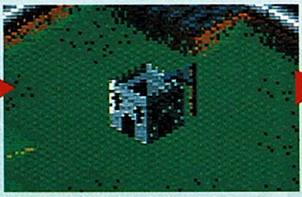
●砂漠の最高の武器は……

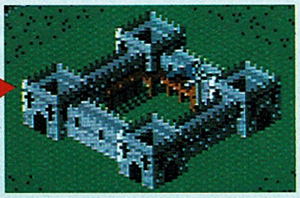
家と変化

家

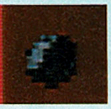








武器



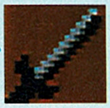
●●やっと建った小さな家、この家に住む人間の武器は、非力な石つぶてだ



●●ここまで成長すると、それなりに武器らしいオノを持つようになった



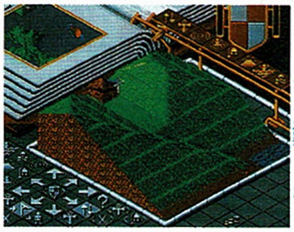
●●石造りの住居。武器も弓矢になった。これくらいなら、騎士を作ってもいい



●●最高レベルの住居。草原での最高の武器、剣を持つまで技術レベルもUP

オリジナルに近いMD版の4つのフィールド

このメガドライブ版には4種類の地形による500のステージが収められている。これは、「ポピュラス」が初めて作られたアメリカのパソコン「アミーガ」版と同じ条件。この4つの地形を制した者だけが、真の神になれるのだ。



⊙最初の面と同じ草原でも、どんどん難しくなる

草原　GRASS PLAINS

平地を求めて歩く人々の疲労度がかなり低い。よほど長距離を歩かせないかぎり、死んでしまう心配はないだろう。ゲームスタートからしばらくは、この草原のステージでゲームに慣れることになる。しかし、意外にも人口増加率は低め。武器の発達は、もちろん最大の剣まで。



003/TIMUSLUG

⊙003/TIMUSLUG

砂漠　DESERT

草原と同じくらい人口は増加しやすいが、乾ききった砂漠を歩く人々はとすぐに力尽きてしまう。そのせいか、大きな建物まで住居が大きくなると人間はなかなか家の外に出ず、新しい陣地ができにくい感じ。武器は、攻撃用の鉄球までしか発達しない。小さい家をたくさん作らせて陣地を増やそう。

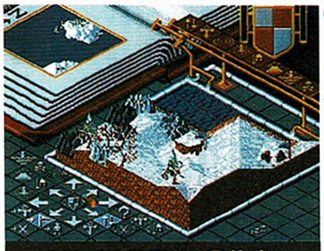


008/EOAOZORD

⊙008/EOAOZORD

雪原　SNOW AND ICE

「ポピュラス」の世界の中で、いちばん環境が厳しい。人口が増加しにくく、人が死にやすい。さらにパワーもたまらない、の3重苦。武器はまったく発達せず、住居が大きくなっても、素手で殴る攻撃しかできないまま。石を拾って投げようにも、地面は雪におおわれているからだ。

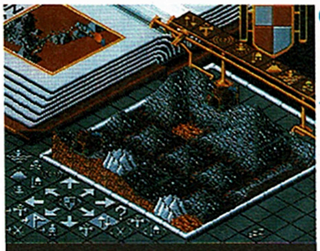


010/MORINGILL

⊙010/MORINGILL

溶岩　VOLCANIC

マグマの海にかこまれた最悪の環境ながら、神のパワーと人口の増加率はなかなか良好。その反面、外を歩く人々が死んでしまう割合も高い。まず、長距離は歩かせない方がいいだろう。武器は草原と同じく、最高レベルの剣まで発達する。しかし、それは敵も同じなので、決して気は抜けない。



016/BADACON

⊙016/BADACON

シンプルで初心者もOKのMD版

人気の『ポピュラス』はいろいろなハードに移植されている。

オリジナルは、前述したようにアメリカの「アミーガ」というパソコン対応のもの。その後、日本のパソコンPC－9801、X68000に移植され、パソコン界では有名になった。スーパーファミコン版やPCエンジン版が発売されたのは、もう知ってるよね。それぞれオリジナルのゲームと違った特徴を持っている。

しかし、このメガドライブ版はオリジナルとあまり変わらないシステムとステージ構成で作られている。それは最初に「ポピュラス」を作ったエレクトロニック・アーツ社が作っているからなのだ。

ゲーム機ではわかりにくい操作系もメガドライブ版はパソコン版そのまま。パッドでアイコンを選ぶだけだから誰にでもすぐに理解できる。



⊙オリジナルのフィールド2つを追加、たくさんのボタンで操作する



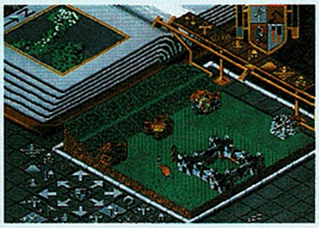
⊙オリジナルのステージが作れる、ユニークなモードが加わっている

こんな楽しみかたもある

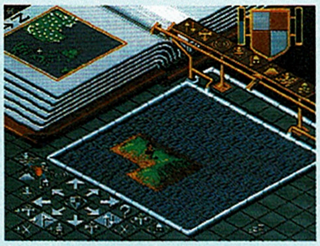
「ポピュラス」の長所は、なんといっても自由さ。「こうすればいい」という、マニュアル的な攻略法がない。だから、自分ならではの攻略法を作るとおもしろいぞ。たとえば、敵陣に「沼」を作るにしても、歩いている敵が多いほうが効果が高いから、沼と同時に、隣の土地に火山や地震を発生させる、とか、いろいろ考えられそうだ。

また、障害物を作りながら進むお邪魔キャラも、ランダムに登場する。森の魔女、沼のイモムシ、岩山の怪獣などがいる。迷惑だけど、いつ出会えるかちょっと楽しみな気もするよね。

ところで、せっかくプレイするからには、ぜひ全ステージ・クリアを目指したいもの。そこで忘れちゃいけないのがパスワードのメモ。得点によって次に進む面が違うので、どうしてもクリアできない苦手な面にぶちあたったら、メモを見て少し前の面からやりなおそう。うまくいけば、苦手な面を飛び越して、先の面に進めるかもしれないよ。



⊙騎士の活躍も、ちょっと乱暴だけど気持ちいい？



⊙洪水で一気に敵を沈める。綿密な準備が必要だ



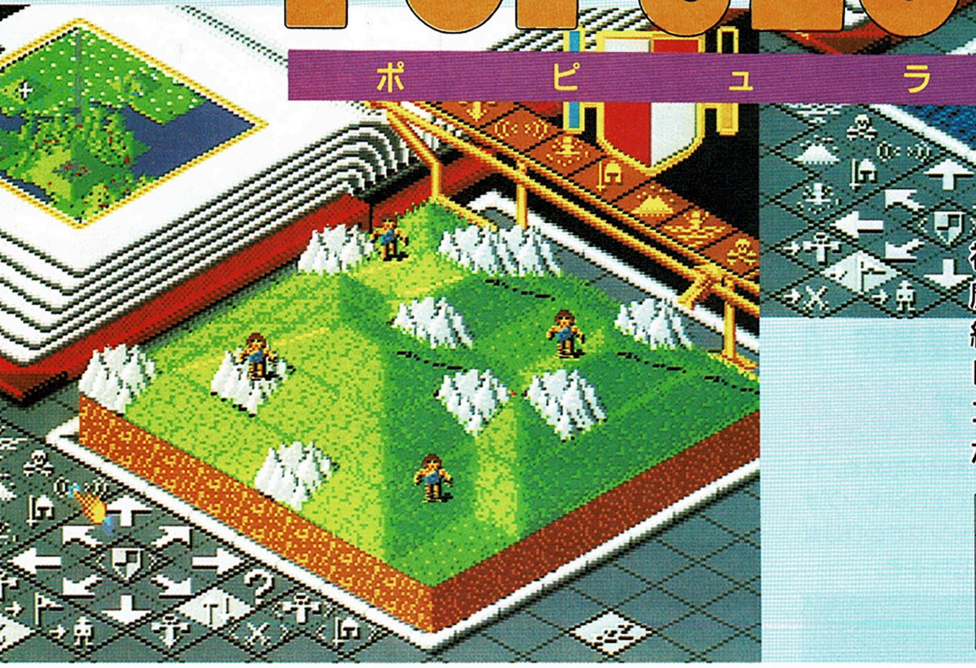
⊙敵が火山から降りてくると、下には沼が待ち構えているのだ

全ステージクリアを目指して徹底攻略!!

ATTACK

POPULOUS

ポピュラス





神の種族をしたがえて奇跡をおこし、悪魔の種族を地上から葬り去り地上世界を統一させる、話題のリアルタイムシミュレーション『ポピュラス』。今回は各アイコンの効果的な使い方や、効率よく勝つための攻略テクニックを紹介しよう。

発売日	8月9日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	シミュレーション
価格	6000円(税別)	継続機能	パスワード
容量	4M	モデム対応	――――

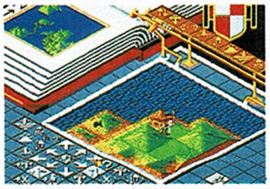
アイコンの使い方を把握しよう

ポピュラスにはたくさんのアイコンがある。その中でも重要なのが、これから紹介していく8つのアイコンだ。これは味方の人口を増やしたり、敵の人口を減らしたりするのに用いる、いわばゲームの要となるアイコンである。その8つのアイコンをどのようにして使うと有利にゲームを進められるのか、詳しく説明していこう。

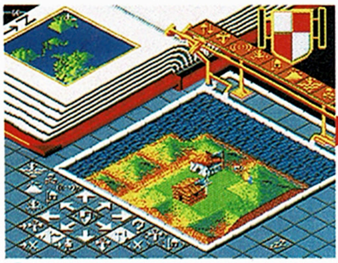
造成で土地ならし

造成コマンドアイコンは、土地を造成するときに使用する。山などを切り崩して平地を広げていくのだ。人々は平地に家を建て人口を増やしていくので、どんどん土地を造成して平地を切り開いていこう。

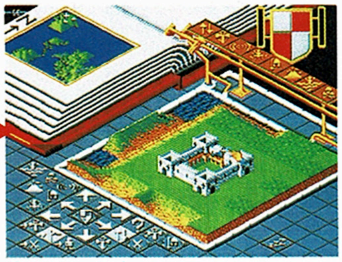
ただし、このアイコンは、画面上に神側の民の建物に立っている青い旗か、神側の民が見えているときしか使えない。その条件は面ごとに設定が違うので注意しよう。



ゲームはここからスタートする



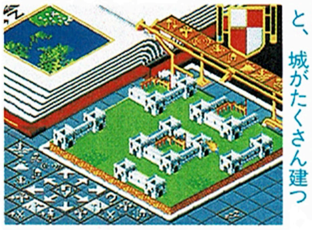
土地を造成して平地にするのだ



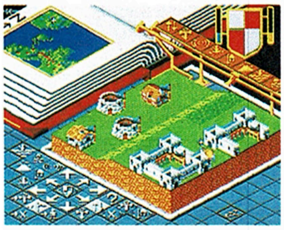
平地を広げ大きな建物を造ろう

土地は水平に

建物を大きくするために平地を広げていると、他の建物を小さくしてしまうことがある。これは段違いに平地を造ったときにおこる現象で、先に造られた建物が土地の段差に押されて小さくなってしまうのだ。こうならないよう土地はひたすら水平に造ろう。



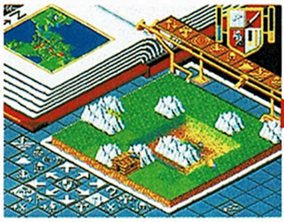
このような平地にすると、城がたくさん建つ



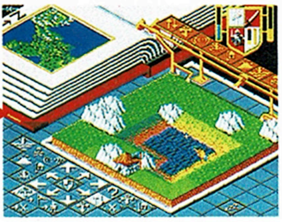
段差ができると小さい建物になってしまう

木や岩は海中へ

土地を造成するときに邪魔なのが、木や岩などの障害物だ。いつまでも残しておくと大きな建物ができないので、造成アイコンを使って穴を掘り、障害物を海の中へ沈めてしまおう。ただし、障害物の下を4ブロック分も掘り下げないと、海に沈められないのだ。



岩や植物は土地をもり下げていき…

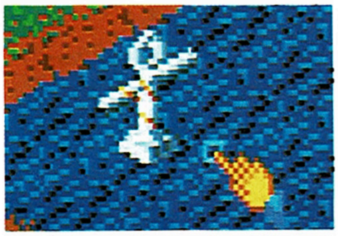


海の中へ沈めてしまえばいいのだ

『メガドライブFAN』1991年9月号掲載

シンボルで人を誘導しよう

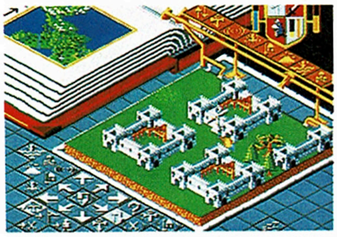
聖地集合コマンドアイコンを使うと、人をシンボルへ集めることができる。最初にシンボルをさわった人はリーダーになり、他の人が近づいてくると合体していくのだ。リーダーが誕生すると、シンボルアイコンでシンボルを好みの場所へ自由に移動することができるようになるぞ。



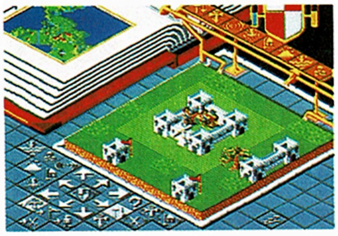
↑これがシンボルだ。うまく使って人人を勝利に導こう

シンボルで敵陣へ

シンボルを敵陣へ移動させて聖地集合アイコンを使えば、神側の民が敵地へ侵入する。その後陣取りコマンドアイコンや戦闘コマンドアイコンを実行すれば、神側の民が敵陣の中で建物を造っていくのだ。こうして人口をどんどん増やしていこう。



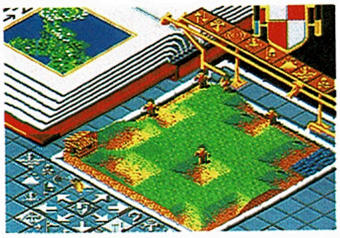
↑敵陣の中心部にシンボルを建てて、人々を集めよう



↑すると神側の民が敵陣になだれ込み、城を奪いあうのだ

地震で建物をつぶそう

地震コマンドアイコンは、使用すると画面上に大地震を起こし、土地をデコボコにしてしまう。これにより城などの大きな建物を、小さな建物にすることができるのだ。敵の城がたくさん建っているところで地震をおこせば、多大なダメージを与えられるぞ。手軽に使える攻撃アイコンだ。



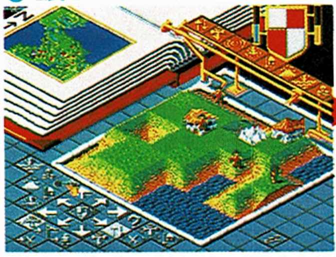
↑地震は土地をデコボコにして、建物を潰してしまう

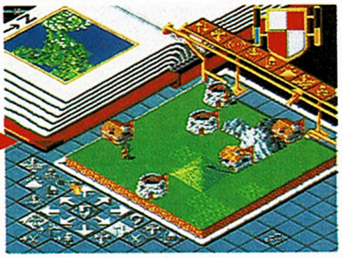
時間かせぎに使おう

地震は建物を潰すだけで、敵の人口を減らすことができない。ときどき地面から海が現れて、そこに人が飲みこまれていくこともあるが、めったにおこらない現象だ。

地震は敵の人口が増えるのを妨害する奇跡なのだ。人口が短時間で増える城などを地震で壊し、人口の伸び率をストップさせ、その間にこちらの人口を増やすのだ。

↓地震をおこしても…

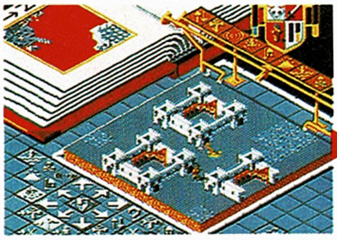




↑すぐに土地を造成しなおすのだ

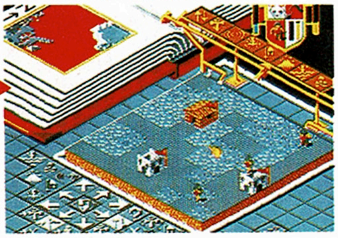
沼で建物を小さくしよう

沼のアイコンを選択すると、カーソルが沼にはまった人に変化する。これを敵の城などの大きな建物の上へもっていき実行すると、城が小さな建物になり、そのまわりに沼ができるのだ。建物から出てきた人が沼の上を歩くと、ブクブク沈んでいくぞ。



↑沼のカーソルを敵陣の中心部へ移動させよう。それから実行だ！

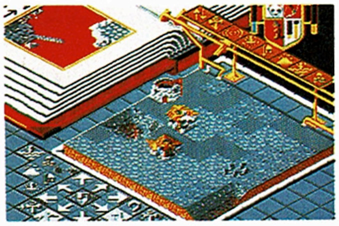
↓沼が大地を被い、建物を小さくしてしまうのだ。これは使えるぞ



人口を減らすのだ

沼に沈んだ人は、再び上がってくることはない。つまり、人口を減らすことができるわけだ。

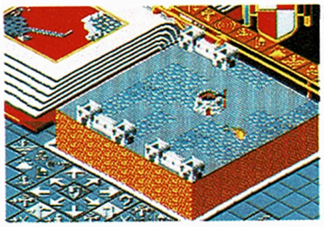
沼は少ししかできないが、何度も沼のアイコンを実行すれば、沼だらけにすることができるぞ。



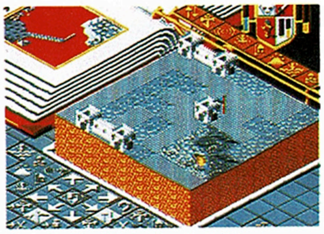
↑人は沼に沈んでいくぞ

敵が沼を造った場合

敵がこちらの建物にむかって沼を造ると、当然のことながらこちらが沼で攻撃したときと同じ効果がおこる。そのままほおっておくとどんどん人が沈んでいくので、造成コマンドアイコンを使って沼を埋めてしまおう。



→沼を造成しよう



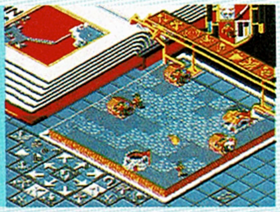
↑少しずつ埋めていくのだ

2種類の沼

このゲームの中には「浅い沼(SHALLOW)」と、「底なしの沼（BOTTOMLESS)」の2種類の沼が登場する。

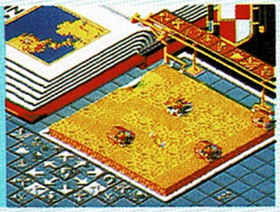
浅い沼は人が１人落ちるだけで消えてしまう沼だ。底なしの沼は、たくさんの人間を飲み込んでも消えない恐ろしい沼だぞ。どちらの沼が登場するかは、最初からステージごとに設定されているのだ。なお、どちらの沼も平地にしか造ることができないので注意してほしい。

有害の沼



↑この沼は、人が落ちるともとの平地に戻ってしまう

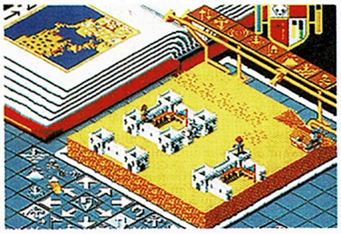
底なし沼

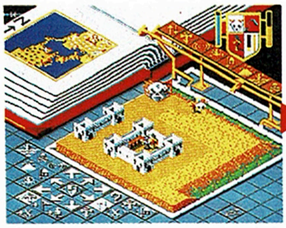


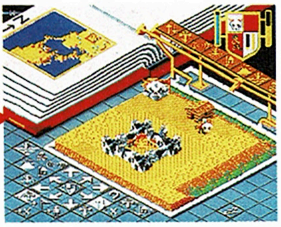
↑底なし沼は、いくら人が落ちてもなくなることがない

騎士で家を焼きはらおう

このアイコンを選択すると、リーダーを騎士に変えることができる。騎士は敵の陣地に乗り込み、人間を襲い、建物に火をつけ焼きはらっていくのだ。そして体力がなくなるまでひたすら戦い続ける。なお、リーダーがいないと騎士は造れないので、注意しよう。

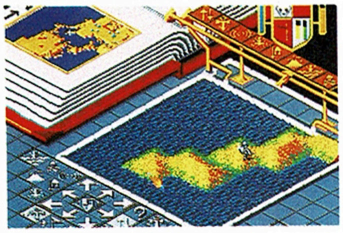

リーダーが騎士になるのだ

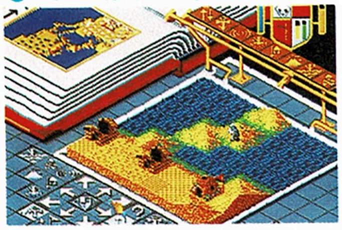
敵の城へ潜入し、戦いを始める



勝つと城に火を放っていくのだ

敵陣へ道を造ろう

騎士は敵の建物に向かって自分から歩いていく。だからシンボルなどを使って誘導してやる必要がない。しかし、海の上を歩くことができないので、敵と味方の陣地が陸続になっていないときは、通り道を造って騎士を敵のいるところまで誘導してやらないといけないのだ。道を造らないと、騎士はウロウロしているだけだぞ。

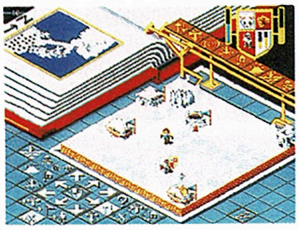

海の上に道を造っていこう

こうして敵陣へ誘導するのだ


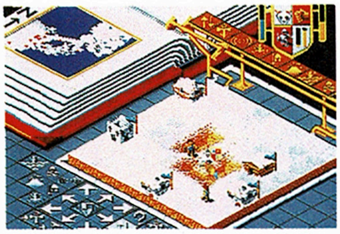
敵の騎士を倒すには

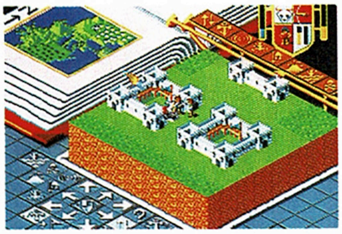
敵の騎士は沼に沈めてしまうといい。騎士の歩いているところにいきなり沼を造れば、沈む可能性が高くなるぞ。

沼を造れないときは、こちらも騎士を造って対抗しよう。人をたくさん合体させれば、耐久力のある騎士ができので、そいつを敵の騎士と戦わせて倒してしまおう。


沼を造ってやろう

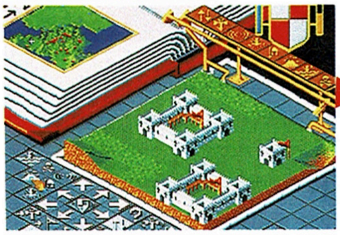
騎士を造れないときは強いリーダーを造って対抗しよう。また、敵の騎士を海の中へ沈めてしまうという手もあるぞ！

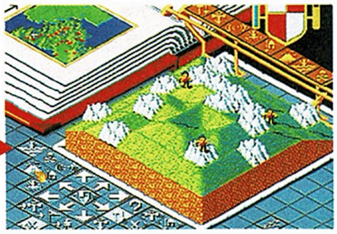

騎士の下の土地を掘って、海の中へ落としてしまうのだ


人を合体させて造った強いリーダーを騎士と戦わせよう

火山で建物を潰そう

マップ上に巨大なピラミッド形の山を造るのが、火山コマンドアイコンだ。山の斜面には岩石がいくつも現れるので、もとの平地に戻すにはかなりの時間を要するだろう。なにしろ、岩石をすべて海のなかへ沈めたうえで整地をしなくてはならないのだからね。

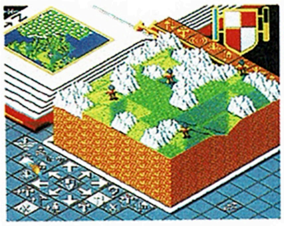
このように敵の城が密集しているところで火山を使うのだ



家は全壊し、人々は外に放り出される。強力な力を持つ奇跡だ

火山を連発しよう

サイコパワーに余裕があるときは、敵陣の中央１ヵ所に火山を連続して造ろう。すると、とてつもなく広い裾野をもつ山ができあがり、敵の建物の大部分を壊滅状態にすることができるのだ。さらに敵は、その山を造成して平地に戻すことがほぼ不可能になる。敵がまったく山を削らなくなれば、もうこちらの勝ちだろう。

この山は広範囲に影響を与えるので、味方の建物を巻き込まないように注意しよう。

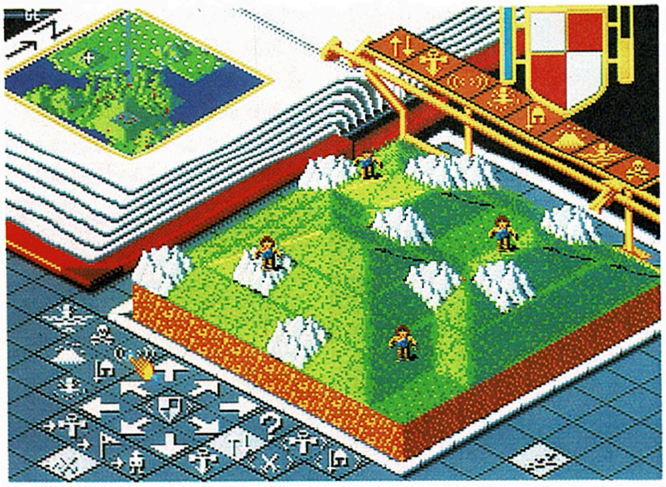

火山アイコンを連続して選択しよう


ここまでやればもう安心だ

敵に火山を造られたら

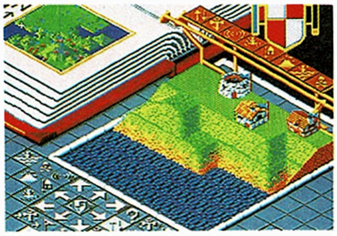
敵に山を造られたら、地震を使って切り崩すようにしよう。そうすれば、いっきに平地に近い状態へ戻すことができるのだ。もっとも、そこから岩を海の中へ沈めるのに時間がかかるけどね。

地震を使うことができないときは、造成コマンドアイコンを使って山の端から少しずつ切り崩していこう。

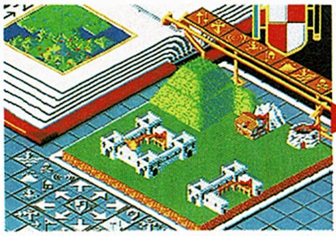
山の端のほうから削っていくといい


洪水で一気に人口を減らそう

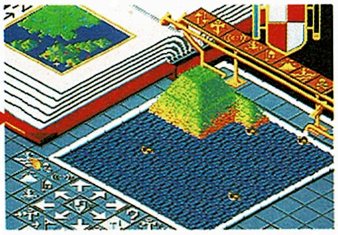
洪水は世界全体に大きな被害をおよぼす強力な奇跡で、敵、味方の区別なく海面が１段階上昇する。海面が上昇するとその分土地が水没し、そこに建っていた建物を飲み込むのだ。だからこのアイコンを使うときは、前もって自陣の陸地を敵陣の陸地より高くしておかなくては味方も水没してしまうぞ。



⇧このように最初から海より２段高く土地を造成しておくのだ



⇧敵が海より１段上の土地に家を建てている。ここで洪水をおこすと…

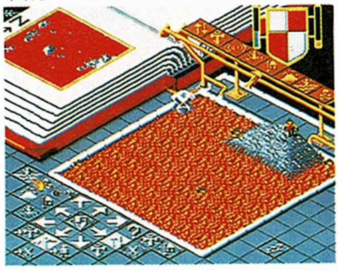


⇧土地ごと水に飲み込まれるのだ。これで人口をいっきに減らせる

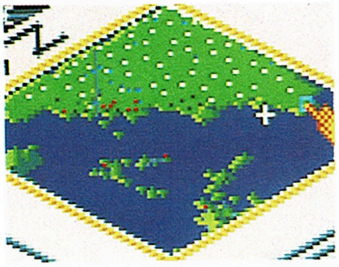
敵の洪水は…

敵も洪水を仕掛けてくることがある。しかし、陸地の高低を考えずに仕掛けてくることが多いので、自分たちの陣地を海の中へ沈めてしまい、自滅してしまうことがよくあるのだ。

もちろん、まともに洪水を仕掛けてくることもある。これは予知できないので、常に敵陣より陸地を高くしておかなくてはならない。



⇧敵、味方の区別なく洪水の被害にあうことが多い。恐ろしい攻撃だ

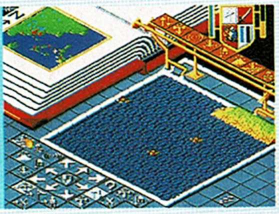


⇧敵が敵の仕掛けた洪水で自滅することもしばしばあるぞ

2種類の海

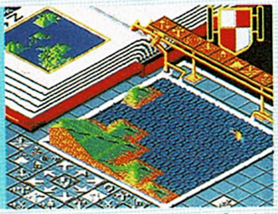
海には「有害の海（FATAL）」と「致命の海（HARMFULL）」の２種類がある。有害の海のほうは、人が落ちてもすぐに陸地を造れば助けることができる。しかし致命の海は、人が落ちた瞬間に命を落としてしまうのだ。見た目はまったく同じ海なのだが、面ごとにそれぞれどちらかの海に設定されている。だから、洪水をこちらから仕掛けるときは、海が致命のときにしよう。有害のときはあまり効果がないぞ。

有害の海



⇧人が海へ落ちても、しばらくの間は命を落とすことがない

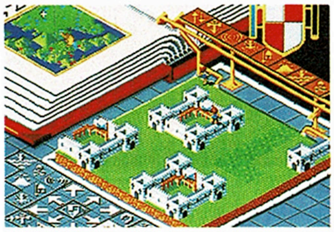
致命の海



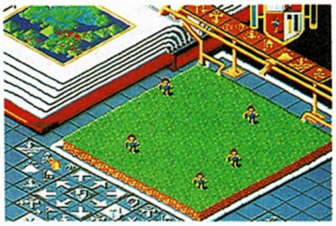
⇧致命の海は人が落ちると一瞬にして死んでしまうのだ

ハルマゲドンで最終決戦

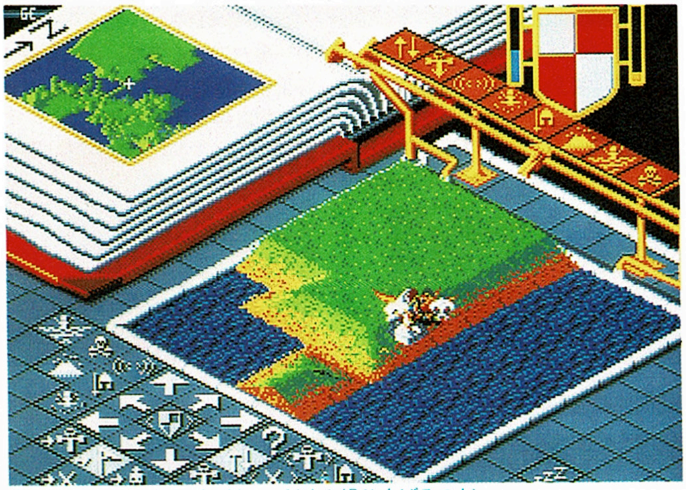
ハルマゲドンは、プレイヤーが使える究極の奇跡だ。このアイコンを選択すると、それぞれの種族が画面の中央へ向かいながら、合体をし続けていくのである。そして、１人ずつになった神と悪魔の民が、どちらか一方が倒れるまで戦いを続けるのだ。



⇧人が増えたらハルマゲドンだ



⇧建物が消えて人が中央に歩いていく

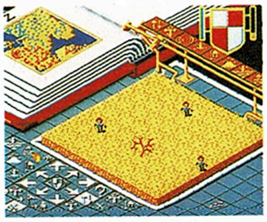


⇧合体した敵と味方が１対１の対決を繰り広げるのだ

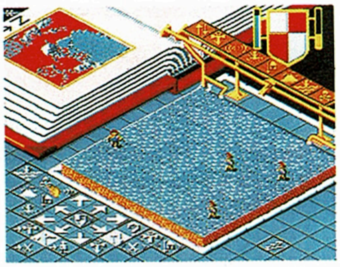
使うタイミングに注意

ハルマゲドンは神側の人口が、敵側の人口より多いときに使おう。敵の人口のほうが多いときに使うと、必ずといっていいほどこちらが負けるのだ。

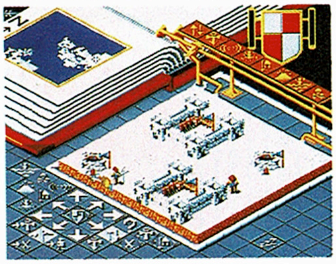
また、画面の端へ人が密集しているときに使うと、画面の中央に移動しているときに人の体力が減ってしまい、戦いが不利になるということがよくある。特に、砂漠や氷原ステージでは、移動中に人がバタバタと倒れてしまう。また、合体した人が沼に落ちるという悲惨なこともあるので、使うタイミングには特に気をつけよう。



⇧砂漠を歩いていると倒れてしまうことがある



⇧フィールドの中央付近で人口を増やせば、まず安心だろう

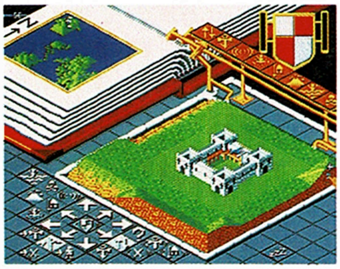


⇧氷河地帯も砂漠と同じだ。歩いている間に体力がどんどん減っていく

効率よく勝つためのテクニック

ポピュラスは地形、プレイ条件等が面ごとに変わるので、その面に合わせて攻略法も変えていかなくてはならない。

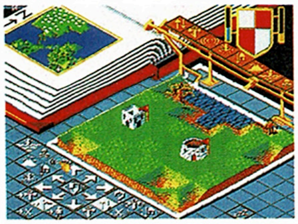
しかし、これから紹介する攻略法は、さまざまな面で利用することができるのだ。全面クリアを目指しているキミなら、ぜひ覚えておいてほしい。それだけ重要なテクニックばかりだぞ。



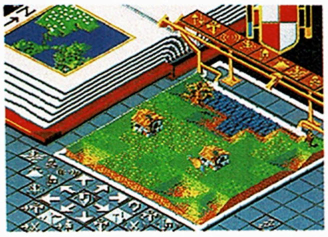
⬆素早く土地を造成して平地にし、建物を増やしていけば勝てるのだが…

地震と沼を連続して使え

敵の城がたくさん並んでいるところで、まず地震をおこそう。建物が小さくなって中から人があふれ出したら、すぐに沼を作ろう。するとあふれ出た人が次々と沼の中へ落ちていくのだ。これで単に沼を作ったときより大きなダメージを敵に与えられるぞ！



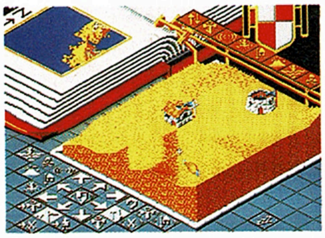
⬇まずは建物の上で地震をおこしてから沼攻撃だ



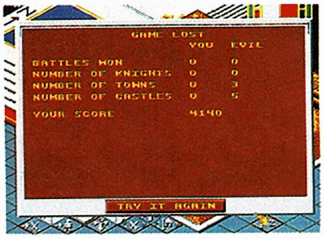
⬆このように攻撃したほうが、確実に敵が沼に落ちてくれる

クリアできない面はとばそう

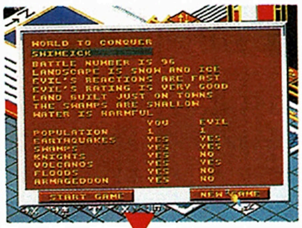
プレイしているときどうしてもクリアできない面が出てきたら、少し前の面に戻ってもう一度プレイするようにしよう。クリアしたときに表示される点数が、前回プレイしたときより高いか低いと、次に違うマップでゲームを進めることができるのだ。だから必ずパスワードを取っておこう。



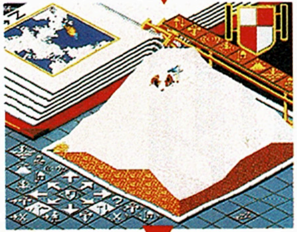
⬅とても難しい面がある



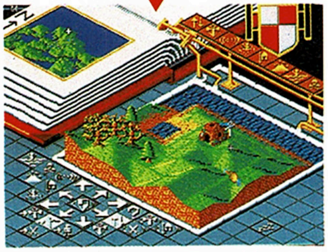
⬅絶対勝てない面も…



➡クリアできない面は…



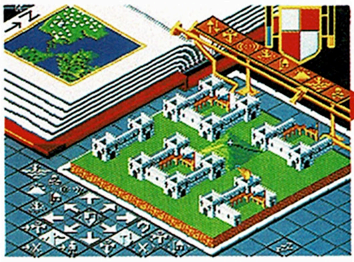
⬅少し前の面に戻り…



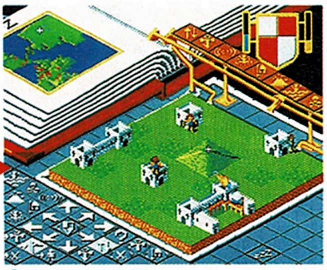
⬆クリアすれば別の面から続けることができるのだ

人を家から追い出せ

城ができると人口が増えるので、その城の中にいる人をほかの土地へ移動させ、どんどん家を建てさせよう。しかし、人々はしばらく城の中へ閉じ込もったまま出てこないのだ。人々を外へ出すためには、城のそばの土地を盛り上げよう。そして城を小さな建物にして人を追い出せばいいのだ。



⬇城のそばの土地を盛り上げると…

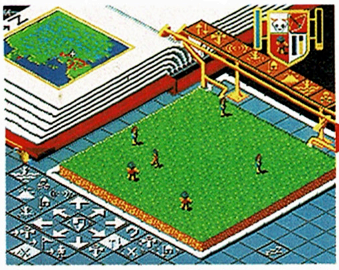


⬆城が小さな建物になり、中から人があふれ出てくるのだ

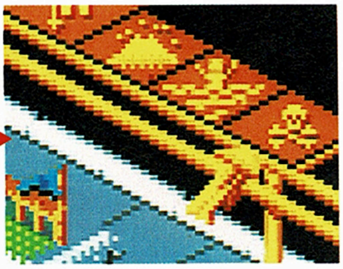
ハルマゲドンを連発！

このゲームは、ハルマゲドンの奇跡をおこすと高得点が得られる。じつは、このハルマゲドンを何度もおこすことができるのだ。

やり方は、サイコパワーをひたすら貯め続けるだけだ。サイコフレームの針が振り切りしばらくしたら、ハルマゲドンを実行しよう。そこで何度もハルマゲドンのアイコンを選択すればOKだ。



⬆サイコフレームの針が振り切れるまで、パワーを貯め続けるのだ



⬆針がハルマゲドンのゲージから左へ行くまでアイコンを選択しよう



⬆成功すれば、このような高得点を得ることができるのだ。これで先の面へ！

ポピュラス

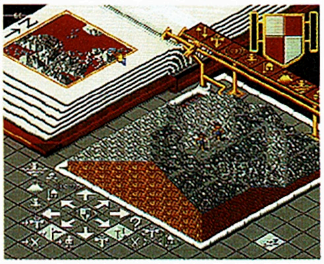
神の民と悪魔の民。どちらかが滅びるまで、その戦いは終わらない。今回は悪魔の民をやっつけるために、特殊な環境でのポイントを紹介する。

発売日	発売中	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	シミュレーション
価格	6000円(税別)	継続機能	パスワード
容量	4M	モデム対応	――――

特殊な環境で勝利するために

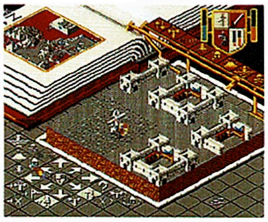
このゲームには、最も安定している草原のほかに砂漠、溶岩、氷原という3つの環境が用意されている。これらの環境と草原を比べると人口が増加しにくかったり、武器がある水準までしか進化しないなど多くの制約があり、難易度が高くなっている。3つの特殊な環境では、草原以上に正確で素早い操作が要求されるのだ。

シビアな環境でプレイすると、草原のありがたさがよく分かる？

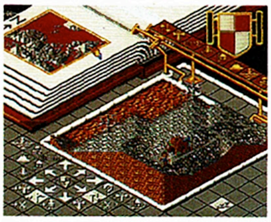


3つの環境の特徴は？

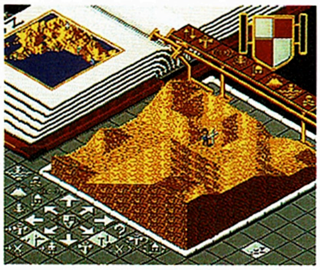
それでは具体的に、3つの環境の違いをあげてみよう。砂漠ではその特徴である強い日差しによって、長時間歩いていると人々が死んでしまう。また、人口増加率も氷原と並んで最低である。溶岩は火山灰とマグマの世界。人口増加率は草原より低く、砂漠や氷原よりは高くなっている。武器の発展度は草原と同じ。氷原も砂漠同様人口増加率が低く、寒さのため長時間歩いていると人々は死んでしまう。その上、武器もほとんどレベルアップしないのだ。



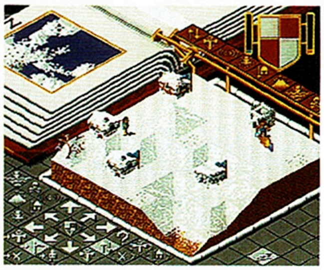
溶岩は、砂漠や氷原に比べると穏やか



海は落ちた途端に絶命する「致命の海」だ



砂漠では、長時間歩いているだけで命を落としてしまう



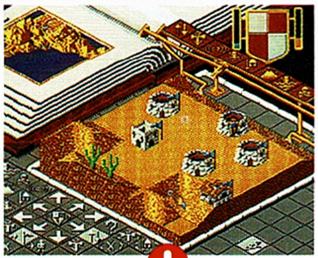
氷原では人口増加率が低いうえに、武器のレベルも上がらない

砂漠の民を守るためには…

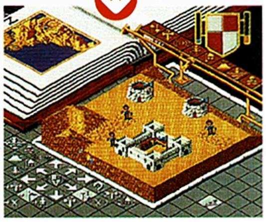
先程も述べたように、砂漠では長時間歩いていると、それだけで人々が死んでいく。シミュレーションとはいっても、もたもたできないのだ。これはゲームを進める上で確かに不利な条件だが、敵サイドでもこの条件が変わらないことを利用しない手はない。

建物は質より量

砂漠は人口増加率が低い。つまり、砦まで急いで発展させても、新しい家を造る人々がなかなか出てこないのだ。そこで、ゲーム序盤戦では大きな平地を造って砦を築くのではなく、小さな家がいくつも造れるように平地を造り、人々が広く分散するようにしよう。ある程度人々が分散して小さな家がいくつもできたら、改めて家を砦に発展させる。すると、発展中に潰れた家から人々が出てきて、また新たな家を造りはじめるというわけだ。



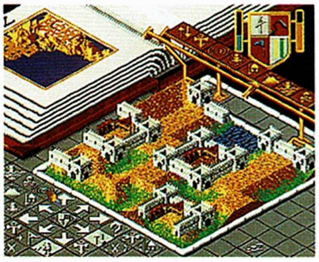
小さな建物を大量に造らせる



ある程度数がそろったら砦にする

地震を起こす

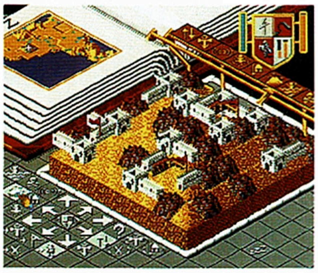
草原で敵サイドに地震のアイコンを使っても、大した効果は期待できない。だが強い日差しのために、歩いているだけで人々が死んでいく砂漠では、かなりの効果が期待できる。前半戦のジャブとして、敵の人口密集地に使おう。



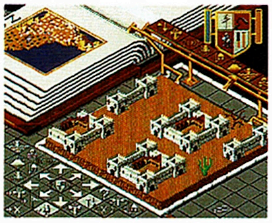
地震を起こして敵を外に出す

火山を造る

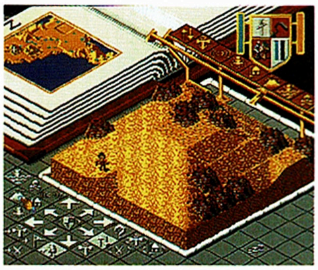
火山のアイコンも地震と同様の理由から、草原で実行する以上の効果が期待できる。ただし火山を1つだけ造っても、敵サイドに大したダメージを与えられないので、2～3の火山を連続で造る必要がある。この火山も当然のことながら人口密集地を狙うようにしよう。また、洪水を使うことも考えて、完全に同じ位置には造らないこと。



人口密集地を狙って、火山を造ってやる。さらに続けて…



このように、砦が密集しているところが狙い目



火山を連発すると効果的

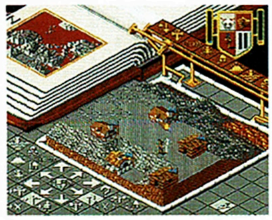
『メガドライブ FAN』1991 年 10 月号掲載

溶岩地帯でのポイント

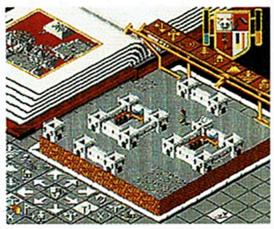
溶岩地帯は、砂漠や氷原より穏やかな環境である。しかし、草原に比べると難易度はまだまだ高くなっている。また溶岩地帯にある海は、人が落ちた瞬間に絶命する「致命の海」なのだ。

早めに平地を造る

草原ほどではないにしろ、比較的穏やかな環境なので、ゲーム序盤から大きな平地を造っていこう。大きな平地を早めに造っておけば、武器のレベルもそれだけ高くなる。すべての環境でいえることではあるが、早め早めの操作が後々役に立つのだ。また、このときにあとで洪水を使うことを考えて、標高を上げておく必要はほとんどない。溶岩地帯では、洪水のアイコンは使えないことが多いのだ。



洪水がないことが多い。平地を広げよう



どんどん砦まで発展させるのだ

侵入者は海に落とす

ゲームの中盤になると、敵は陸地をつなげたり騎士を造ったりして、自軍のテリトリーに侵入してくることがある。毒の沼を造るなどして対応するのもいいのだが、一番てっとり早いのは造成で海に落としてしまうことだ。溶岩の海は「致命の海」なので、落ちた人はすぐ絶命する。サイコパワーをほとんど消費せずに敵を倒すことができるだろう。また、自軍テリトリーの沿岸などで侵入した敵が発展していたら、地震を使ってカタをつけてもいい。

自軍のテリトリーに近づいたら…



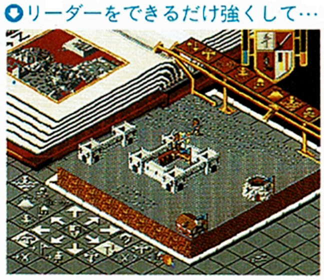


海に落としてしまう。慣れると簡単

騎士を使う

武器のレベルが草原と同等まで上がるので、中盤から集合と合体のアイコンでリーダーを造り、騎士を造る準備をしておこう。合体した人数が多ければ多いほど、強い騎士ができあがる。騎士を1人造ったら、また陣取りのアイコンを選んで周辺を発展させる。人口が増えてきたところで集合と合体のアイコンを使い、また騎士を造る。この繰り返しで敵陣に騎士を次々と送り込み、壊滅的な打撃を与えるのだ。

リーダーをできるだけ強くして…





騎士を次々と造っていくのだ

氷原地帯は最悪の環境

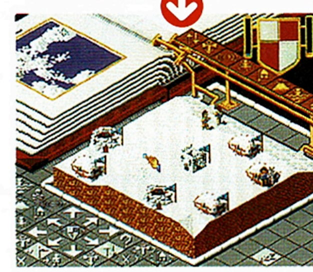
氷原は砂漠と同様に、長く歩いているだけで人々が死んでしまう。敵軍のサイドにもいえることだが、人口の増加率も各エリア中最低で、おまけに武器もほとんどレベルアップしないという、最悪の環境である。しかし、奇跡の制約はあまりつかないことが多いので、ゲーム序盤戦さえうまく乗り切れば、何とかなるだろう。

人口増加のために

序盤戦の展開は、砂漠とほとんど同じと思っていい。小さめの家をたくさん造らせてから、砦を造るようにしていくのだ。砂漠と氷原での生命力はほとんど同じ。草原の感覚で操作していると、いつまでたっても発展は望めない。人口増加率が低いので、カーソル位置の感覚をしっかり身につけて、サイコパワーをむだづかいしないこと。できることならこのときに、平地の標高を高くしておくべきだろう。敵と自分が使う洪水の予防策でもあるのだ。



砂漠と同じ要領で、建物の数を増やしていく

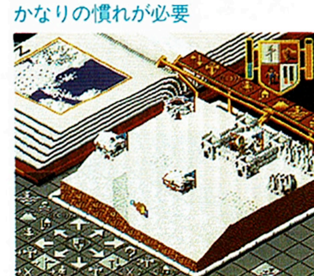


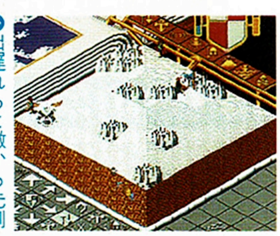
平地の標高は上げておく

素早さが勝利のカギ

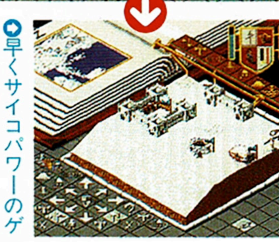
氷原では操作の正確さに加えて、素早さが要求される。建物の外を歩いている人々を犬死にさせないために、必要最小限の操作で平地を造り、人口を増やしてサイコパワーのゲージを上げなければならない。敵が何らかの奇跡を使う前に、態勢を整えておくのだ。

素早く正確な操作が要求される。かなりの慣れが必要





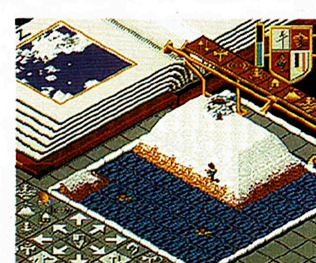
出遅れると敵から先制攻撃がくる



早くサイコパワーのゲージを上げるのだ

洪水で決着をつける

氷原は溶岩と違って、洪水のアイコンが使えることが多い。あらかじめ平地の標高さえ上げておけば、洪水を使って一発逆転も可能だ。敵が火山や地震で攻撃してきても、すぐに反撃をせず我慢に我慢を重ねて、サイコパワーをじっくりとためるのだ。



洪水の奇跡を使って、敵を海の底に沈めてしまうのだ